

ΦΥΛΛΟ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ

Βιντεοπαιχνίδια και εθισμός

Θα μετατρέψω τους/τις μαθητές/τριες σε άτομα εθισμένα στα βιντεοπαιχνίδια;

Ένας από τους κοινούς μύθους για τα βιντεοπαιχνίδια είναι ότι οι παίκτες καταλήγουν να εθίζονται σε αυτά και καταλήγουν να παραμελούν άλλες πτυχές της ζωής τους. Ενώ έχουν αναφερθεί ορισμένες ακραίες περιπτώσεις παικτών που καταλήγουν να ξοδεύουν όλο το χρόνο τους σε παιχνίδια, δεν θα πρέπει να επηρεάζει την απόφαση που παίρνουν οι δάσκαλοι και οι εκπαιδευτικοί όταν εισάγουν βιντεοπαιχνίδια στην τάξη.

Είναι πραγματικός ο εθισμός στα βιντεοπαιχνίδια;

Η συζήτηση σχετικά με το αν ο εθισμός στα βιντεοπαιχνίδια είναι πραγματικός ή όχι εξακολουθεί να είναι πρόσφατη και πολωμένη.

Πρώτον, όπως συμβαίνει με άλλους αρνητικούς μύθους βιντεοπαιχνιδιών, **οι παίκτες που ασχολούνται έντονα με το χόμπι τους αποτελούν τον αποδιοπομπαίο τράγο** για σχεδόν οποιαδήποτε δυσλειτουργία στην κοινωνία. Το γεγονός ότι οι μη-παίκτες τείνουν να κατηγορούν τα παιχνίδια ότι προκαλούν τέτοια προβλήματα δεν βοηθά στην καθιέρωση ενός διαλόγου.

Δεύτερον, παρόλο που μια «**διαταραχή του παιχνιδιού**» έχει οριστεί από τον **Παγκόσμιο Οργανισμό Υγείας (ΠΟΥ) το 2018**, οι ψυχολόγοι και οι ψυχίατροι δεν συμφωνούν όλοι στην επιστημονική βάση για έναν τέτοιο ορισμό και αυτή η απόφαση εξακολουθεί να θεωρείται αμφιλεγόμενη. Για παράδειγμα, το 2013 η διαταραχή του διαδικτυακού παιχνιδιού δεν είχε συμπεριληφθεί ως διαταραχή στο Διαγνωστικό και Στατιστικό Εγχειρίδιο Ψυχικών Διαταραχών (DSM-5) της Αμερικανικής Ψυχιατρικής

Ένωσης, αλλά ως θέμα που χρειαζόταν περαιτέρω έρευνα (Haelle, 2019).

Τέλος, η «**διαταραχή του παιχνιδιού**» θα αφορούσε μόνο ένα μικρό ποσοστό παικτών, αν και αυτό το ποσοστό δεν φαίνεται να έχει καθοριστεί ακόμα. Οι περισσότεροι άνθρωποι το να παίζουν βιντεοπαιχνίδια, είτε online είτε offline, δεν είναι κάτι που τους κάνει να υποφέρουν ψυχικά, κοινωνικά και συμπεριφορικά (Πανεπιστήμιο Brigham Young, 2020).

Ρισκάρω κάνοντας τους μαθητές μου να παίξουν πάρα πολύ;

Ορισμένα παιχνίδια δημιουργούνται για να παίζονται επ'αόριστον, άλλα δημιουργούνται για να παίζονται όπως θα διάβαζε κανείς ένα βιβλίο. Δηλαδή υπάρχει ένα σαφές ξεκίνημα και ένα σαφές τέλος στο παιχνίδι και θα μπορούσε κανείς να επιστρέψει σε ορισμένα μέρη του παιχνιδιού από καιρό σε καιρό, περίπου όπως θα απολάμβανε κάποιος να διαβάζει τις αγαπημένες του σελίδες σε ένα βιβλίο.

Ορισμένα παιχνίδια ή κάποιες συγκεκριμένες στιγμές σε ένα παιχνίδι, μπορεί να απαιτούν πολλή εστίαση, να κάνουν τον παίκτη να αισθάνεται έντονα συναισθήματα ή να δημιουργούν απογοήτευση επειδή είναι δύσκολο το να το ολοκληρώσεις επιτυχώς.



Αυτές οι εγγενείς πτυχές στα παιχνίδια μπορούν να κουράσουν τον παίκτη και τα περισσότερα παιχνίδια τον προτρέπουν να κάνει διαλείμματα από καιρό σε καιρό (είτε μέσω ρητών μηνυμάτων, προσφέροντας να προετοιμαστεί πριν από μια σημαντική μάχη, προσφέροντάς του σημεία ελέγχου/παύσης ή εξοικονομώντας πόντους σε όλο το παιχνίδι με χρονικές παύσεις κ.λπ.).

Ομοίως, εάν προσκαλέσετε τους μαθητές σας να παίξουν παιχνίδια ή να αναθεωρήσουν το υλικό του παιχνιδιού ως μέρος μιας δραστηριότητας ή άσκησης, είτε στην τάξη είτε στο σπίτι, είναι απίθανο να αναπτύξουν μια διαταραχή παιχνιδιού. Στο κάτω -κάτω, δεν θα τους ζητήσετε ποτέ να παραμείνουν συνδεδεμένοι για 16 ώρες για να αναπτύξουν μια πόλη ή ένα διαστημικό σταθμό σε ένα τεράστιο online παιχνίδι για πολλούς παίκτες (MMO). Η εργασία που θα προτείνετε θα έχει έναν σαφή στόχο και είναι πιθανό να εμπεριέχει έναν χρονικό περιορισμό, ειδικά εάν γίνει στην τάξη. Επιπλέον, το να παίζεις μόνος σου και το να παίζεις για την τάξη δεν είναι το ίδιο. Ακόμα και αν οι μαθητές αναπτύξουν ενδιαφέρον για το παιχνίδι που προτείνετε, είναι απίθανο να περάσουν όλο το χρόνο τους παίζοντας το.

Οι παίκτες και οι μη παίκτες θα πρέπει να έχουν μεγαλύτερη επίγνωση των μηχανισμών διατήρησης των παικτών

Ορισμένα παιχνίδια μπορεί να φαίνονται «εθιστικά» σε μη παίκτες, επειδή μπορούν να οδηγήσουν ή να ενθαρρύνουν τον παίκτη να παίζει τακτικά ή για αρκετές ώρες. Όσο ο παίκτης διασκεδάζει και έχει τον έλεγχο τέτοιων μηχανισμών, δεν οδηγούν σε εθιστικές συμπεριφορές.

Το επιχειρηματικό μοντέλο ορισμένων παιχνιδιών βασίζεται σε μηχανισμούς διατήρησης παικτών που προτρέπουν τον παίκτη να επιστρέφει τακτικά. Για παράδειγμα, ένας παίκτης που συνδέεται καθημερινά, ακόμη και χωρίς να παίζει, για αρκετές συνεχόμενες ημέρες θα μπορούσε να πάρει ανταμοιβές σε ένα παιχνίδι (πόντοι, νέες δυνάμεις, δεξιότητες κ.λπ.). Άλλοι μηχανισμοί απαιτούν να συμμετάσχουν σε ομάδες για να ολοκληρώσουν εργασίες μαζί στον ίδιο χρόνο. Μερικοί από αυτούς τους μηχανισμούς στοχεύουν να κάνουν το παιχνίδι διασκεδαστικό (π.χ. παίζοντας με άλλους), αλλά άλλοι δημιουργούνται από ομάδες

μάρκετινγκ για το παιχνίδι για να δημιουργήσουν περισσότερα έσοδα.

Τέτοιοι μηχανισμοί, όταν ο παίκτης δεν έχει επίγνωση του αντικτύπου του μηχανισμού, μπορεί να μην κάνουν τον παίκτη κλινικά εθισμένο, αλλά μπορεί να θολώσουν τη γραμμή μεταξύ του παιχνιδιού για διασκέδαση ή του παιχνιδιού επειδή κάποιος πρέπει, ή επειδή το παιχνίδι τους «αναγκάζει» να παίζουν.

Οι οργανισμοί που συνδέονται με εκδηλώσεις όπως η Ημέρα Ασφαλούς Διαδικτύου (<https://www.saferinternetday.org/>) μπορούν να παρέχουν ενδιαφέρουσες πληροφορίες για την κατανόηση και τη συζήτηση αυτών των θεμάτων. Για παράδειγμα, Childnet.com (Ηνωμένο Βασίλειο) στα αγγλικά: [https://www.childnet.com/teachers-and-professionals/hot-topics/gaming_ή SaferInternet4kids](https://www.childnet.com/teachers-and-professionals/hot-topics/gaming_ή_SaferInternet4kids) | [SaferInternet4kids](https://www.childnet.com/teachers-and-professionals/hot-topics/gaming_ή_SaferInternet4kids)

Αναφορές

Brigham Young University (2020) "Is video game addiction real?." ScienceDaily. ScienceDaily, 13 May 2020. Available at: www.sciencedaily.com/releases/2020/05/200513143803.htm

Cario, E. (2021, February 6th) '«Fortnite» : et si Brigitte Macron avait raison ?', Libération. Available at: https://www.liberation.fr/idees-et-debats/opinions/fornite-et-si-brigitte-macron-avait-raison-20210206_MVQMWPVCYJDPNLDXWTF4E5KHSE/

Jabr, F. (2019, October 19th) 'Can you really be addicted to video games', The New York Times Magazine. Available at: <https://www.nytimes.com/2019/10/22/magazine/can-you-really-be-addicted-to-video-games.html>

Haelle, T. (2019, January 1st) 'Don't Hate the Player: Controversy Over Gaming as Mental Disorder Levels Up'. PsychiatryAdvisor.com. Available at: <https://www.psychiatryadvisor.com/home/topics/general-psychiatry/dont-hate-the-player-controversy-over-gaming-as-mental-disorder-levels-up/>

Lopez, G. (2019, December 6th) 'Video game addiction is real, rare, and poorly understood', Vox.com. Available at: <https://www.vox.com/science-and-health/2018/12/6/18050680/video-game-addiction-gaming-disorder-who>

Przybylski, A. K., Weinstein, N., Murayama, K. (2016) 'Internet Gaming Disorder: Investigating the Clinical Relevance of a New Phenomenon'. The American Journal of Psychiatry. Available at: <https://ajp.psychiatryonline.org/doi/10.1176/appi.ajp.2016.16020224>

World Health Organization (2018, September 11th) 'Addictive behaviours : gaming disorders'. Available at: <https://www.who.int/news-room/q-a-detail/addictive-behaviours-gaming-disorder>

Το έργο #Gaming4skills χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Το περιεχόμενο και το υλικό του αντικατοπτρίζουν μόνο τις απόψεις των δημιουργών και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτές.

Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

<https://www.gaming4skills.eu/>

#gaming4skills

<https://www.facebook.com/Gaming4skills>